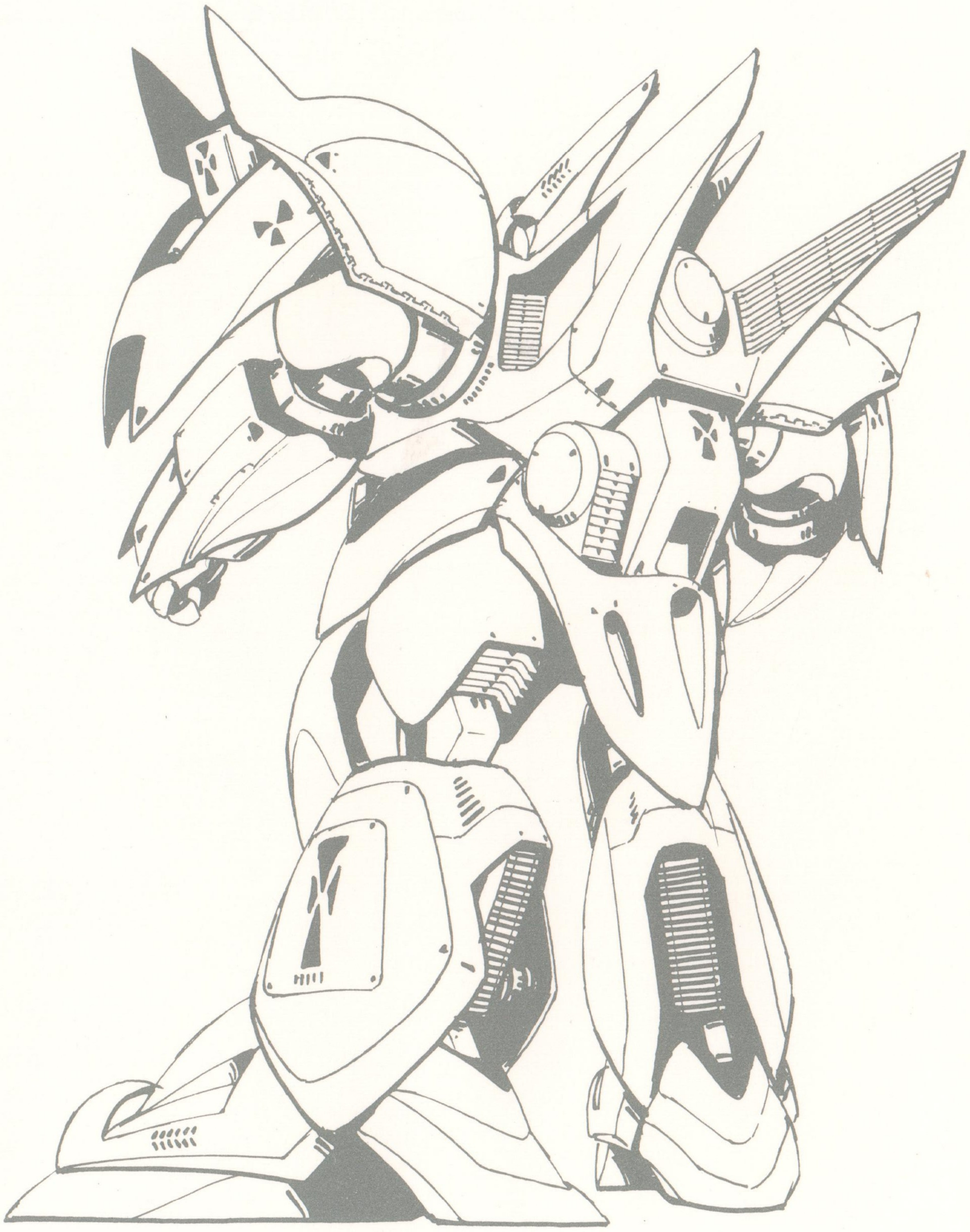
ロボクラッシュ
ROBO CRUSH



WORLD GUIDE

MSX 2　MSX 2+　RAM64K VRAM128K　2DD

SystemSoft

CONTENTS

■もくじ

1．ロボクラッシュ前史

新開拓時代の始まり……………………………………3

新天地…………………………………………………4

ワーカーマシン………………………………………5

ロボットバトル前夜…………………………………7

統轄組織ＣＯＲＤ……………………………………10

2．ロボクラッシュ

レギュレーション（大会規約）……………………11

ワーカーマシンコンストラクト……………………13

ＣＯＲＤ認定武器……………………………………19

近距離武器……………………………………………20

中距離武器……………………………………………22

長距離武器……………………………………………24

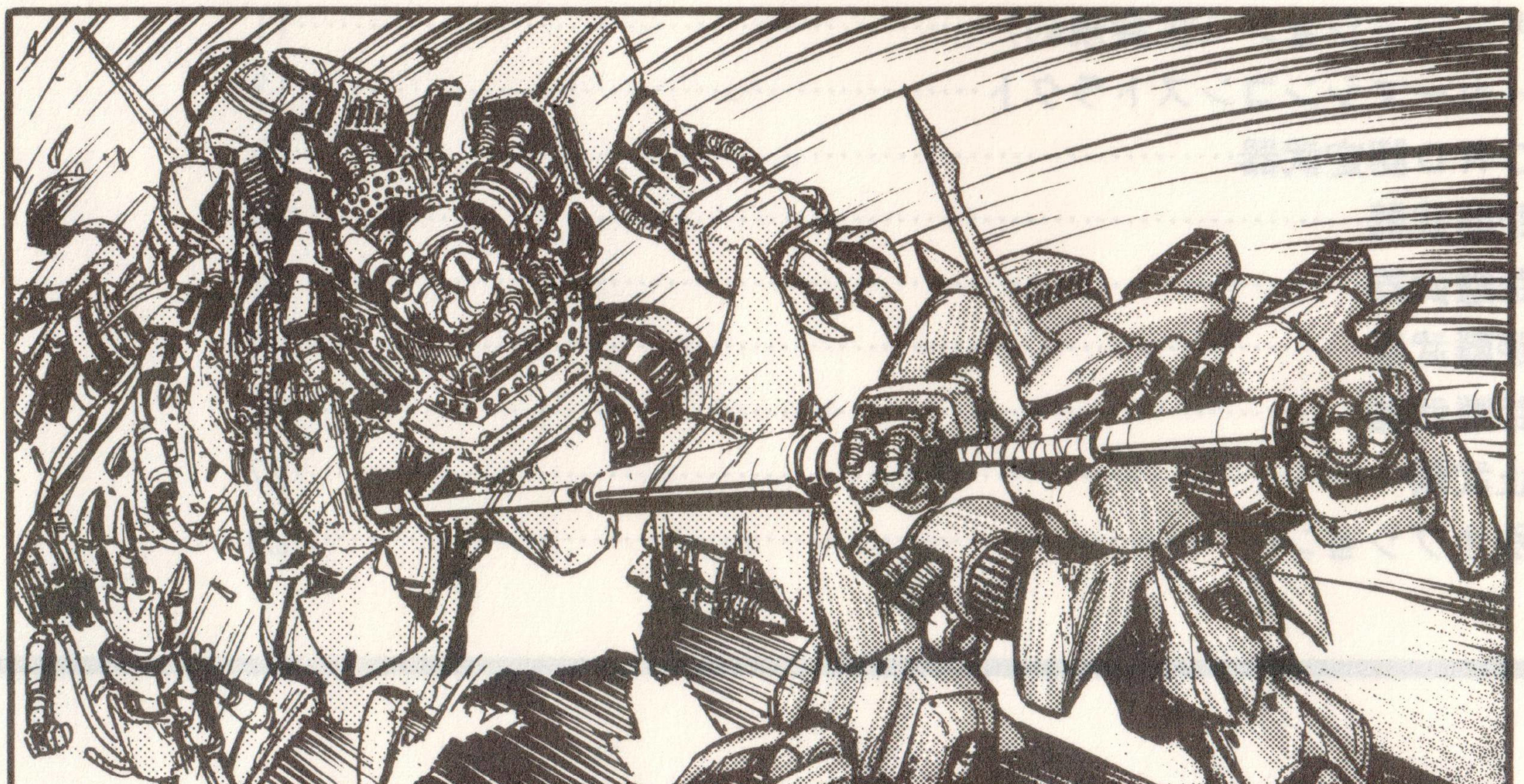
遠距離武器……………………………………………26

禁止武器………………………………………………27

特殊オプション………………………………………29

3．ワーカーマシン開発会社
ＤＣ社……………………………………………………30
RINGWARD 社……………………………………………31
NIMFAR 社………………………………………………32
CAESAR 社 ………………………………………………33
BROOKLYN 社 ……………………………………………33
XYLOC 社 ………………………………………………34
ESPANOL 社 ……………………………………………34

本文イラスト：中沢数宣



1．ロボクラッシュ前史

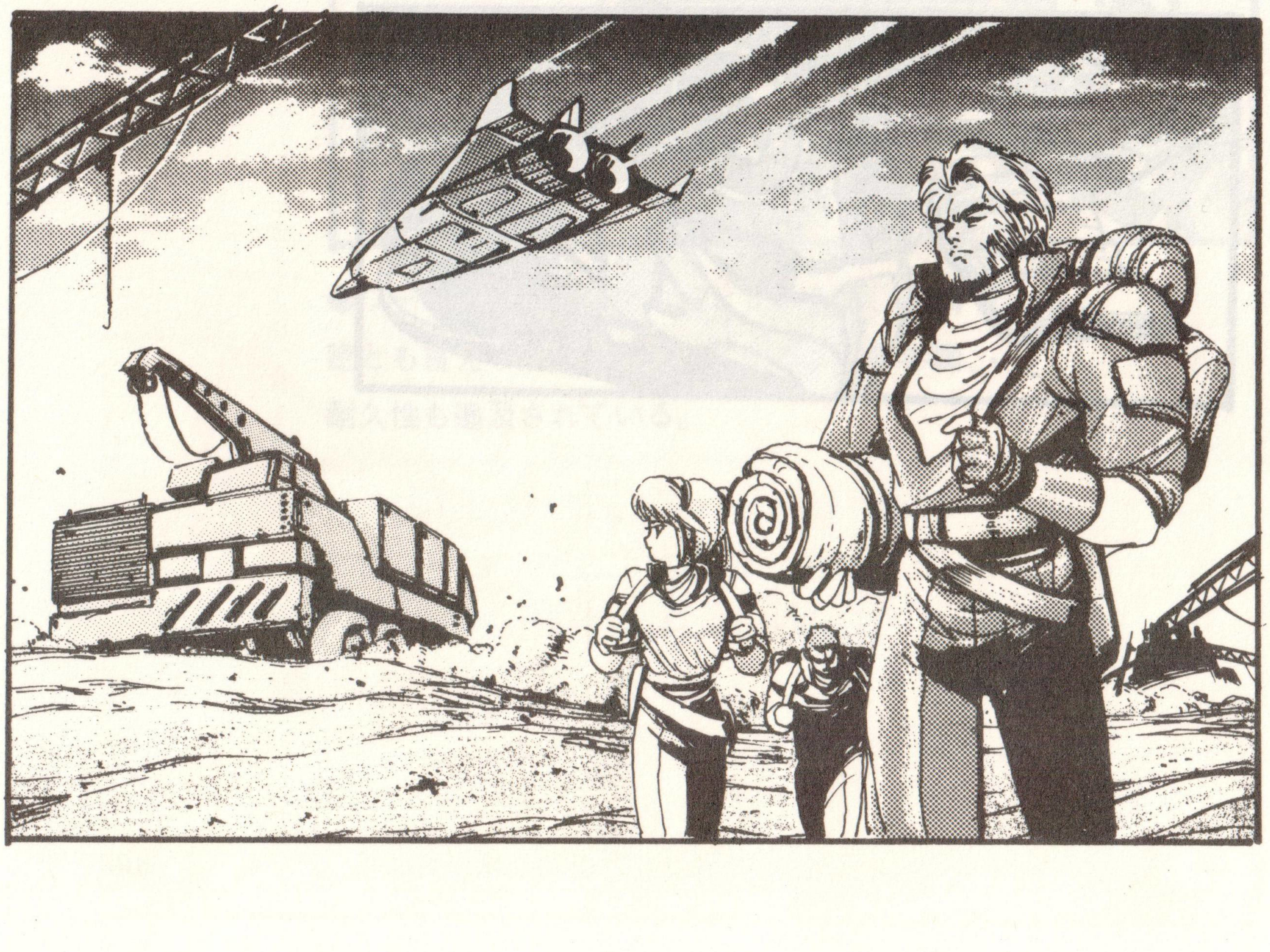
新開拓時代の始まり

21世紀後半、人類は地球を飛び出し、開発の手を太陽系全体に伸ばした。そして、地球以外の惑星を開発することで、新たなテクノロジーを次々と生み出していった。

時は過ぎ22世紀、恒星間航法の開発に成功した人類は、未知の空域の調査によって、人が生存可能な惑星をいくつか発見した。地球政府は、膨大に膨れ上がった太陽系内の人口調整のため、これらの惑星への移住を計画し促進した。

移民事業はさっそく始められ、数万の移民船が太陽系を旅立っていった。ほとんどの移民団は無事に目的の恒星系にたどり着いたが、それには悲劇的な事故や船団クラスの遭難など犠牲がはらわれたのも事実であった。

新天地に到着した人々はそこで新たな生活を始める。“開拓時代”の始まりである。



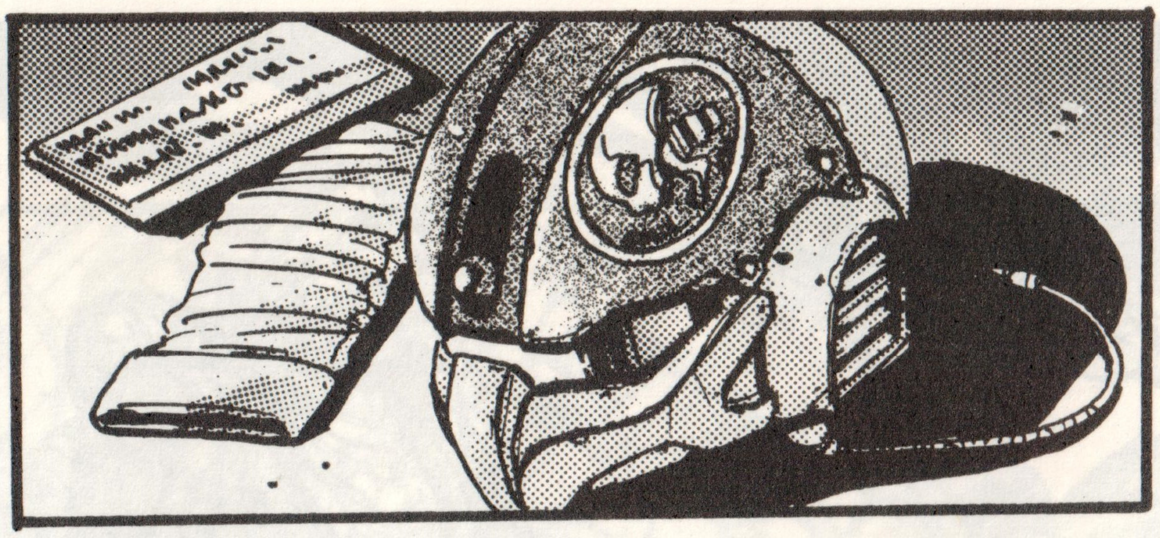
新天地

新しい惑星に降り立った人々は、政府刊行の広報パンフレットと大きく食い違う風景に戸惑った。

充分な観測データの用意されていない惑星での最初の生活は苦しいものだった。まず、住居の確保から始めなくてはならない。そして未知の生物たちとの遭遇、未知の細菌との格闘。事情の違う環境と地球政府の対応に、人々の不満は次第に高まっていった。

いくつかの惑星で、同時多発的に反政府暴動が起きた。人々は銃のかわりに自動制御工作機械“ワーカーマシン”を使い、地球政府に立ち向っていった。

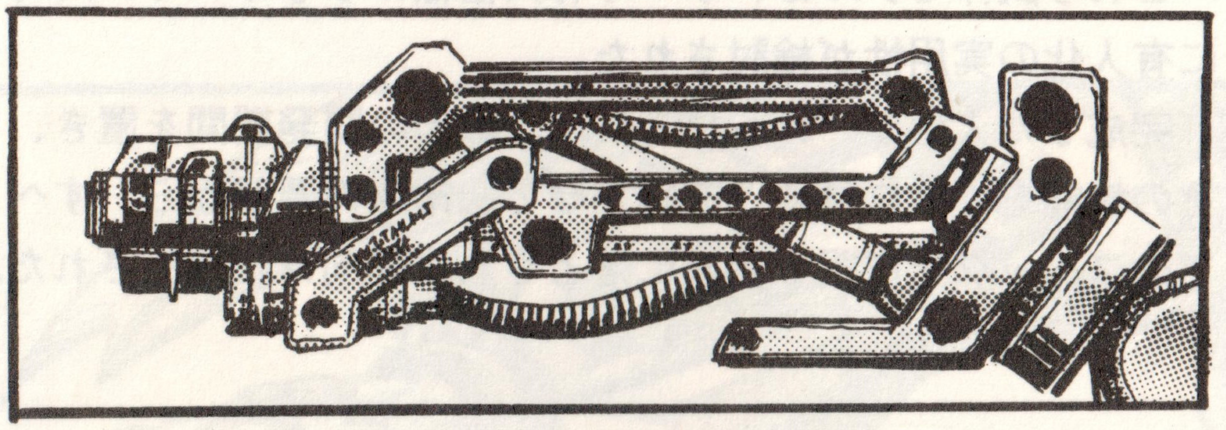
地球政府軍は、これら“非武装”の反乱軍を制圧したが、この時、軍はおそらく工作機械の域をでないであろうワーカーマシンの軍事的利用価値を見出した。この事件をきっかけに軍事用ワーカーマシンの開発が始まったのである。



ワーカーマシン

太陽系内の惑星開発でのワーカーマシンは、人間の生存条件を越えた環境での作業に使用された。時代の移り変りとともに、技術は洗練され、サイバネティクスとリモートセンシングがより高次のワーカーマシンを次々と生み出していった。だがこの段階では、人間を補助する工作機械の域を越える事はなく、後のワーカーマシンの大きな特徴である、何にでも使える汎用性とは無縁の代物だった。

太陽系外での惑星開発に使用されたワーカーマシンも、基本的な構造の変化はなく、外見はロボットというより、工作機械に近かった。キャタピラまたは4輪以上の駆動輪による移動形態を持ち、作業マニュピレータが何本も突き出た姿は、たしかに単なる工作機械の域を出てはいない。しかも、この段階では直接人間が乗込む有人タイプは少なく、ほとんどがリモートコントロールで制御されていた。



●ワーカーマシンのマニュピレータは、超精密とも言える技術が使われている。その半面、耐久性も追及されている。

各惑星での反乱事件以後、ワーカーマシンの開発のトップメーカーDC社は、軍の要請を受け、さらに汎用性の高いワーカーマシンを開発した。これは後にナイト型と呼ばれるワーカーマシンの原型とも言える、人体構造をまねた2足歩行足、そして2本のマニュピレータを装備したワーカーマシンだった。2足歩行に関しては、すでに個人レベルで保有されている、いわゆる“ヘルパー”と呼ばれる家庭向けロボットの開発において実用性のあるものが確立されていたので、問題なくワーカーマシンの開発にも転用出来た。そして、3本の“指”を持ったマニュピレータは、手持ち武器の汎用性を最大限に引き出した。この他にも軍は独自に、キャタピラ移動の民間用ワーカーマシンを軍用にモディファイした機体を試作し、これを武装させた。

これら試作モデルは、すべて有人仕様になっていて、同時に有人化の実用性が検討された。

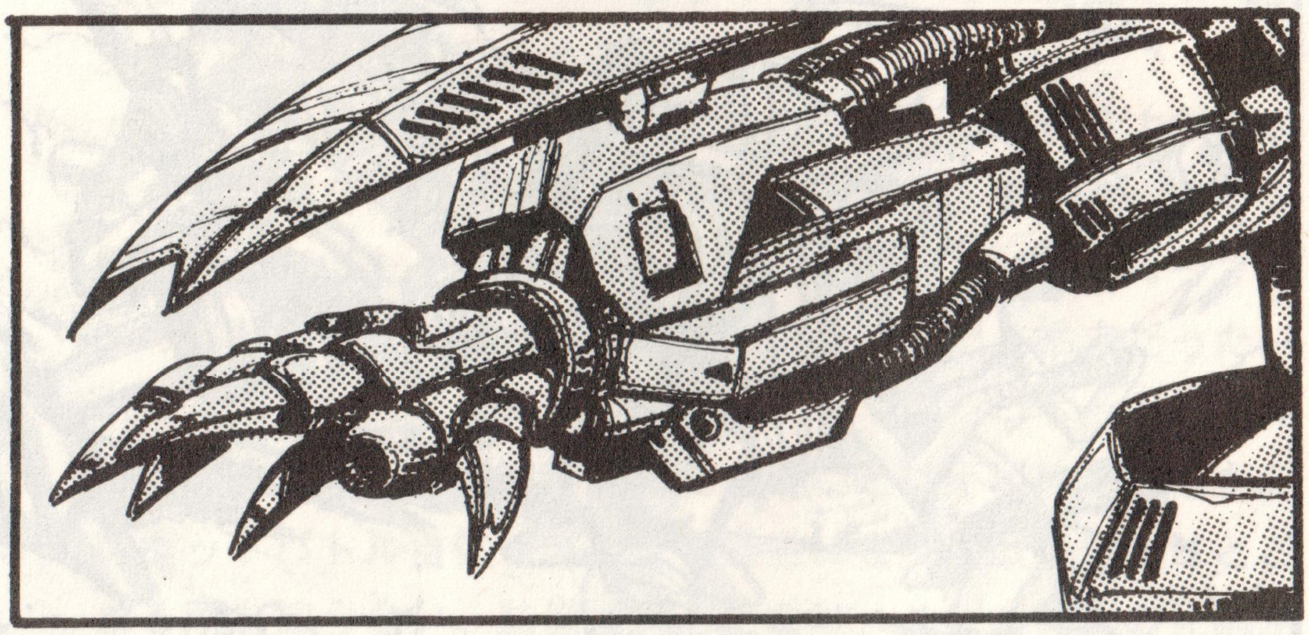
完成した人型ワーカーマシンは、数年の開発期間を置き、その機能をさらに熟成、充実させて、市場の要望から、すべてのスペックを市販レベルに落とされ民間向けに販売された。

ロボットバトル前夜

ＤＣ社のナイト型ワーカーマシンは、その機能性を高く評価され、市場に多く出回ったが、主流は依然としてキャタピラ駆動の作業機械がマーケットを抑えていた。しかし、ナイト型普及の影響は思わぬところに現われた。

ナイト型の登場により、“スプライト”“ケンタウルス”と名付けられた駆動輪を持つワーカーマシンも、ナイト型と同じ構造の上半身を持ったタイプが開発された。ナイト型用の作業アタッチメント（指を持ったナイト型のマニュピレータ用に開発された、接続の手間と時間を省いた作業道具）を、従来型のユーザーに売るためと、その内容の充実のためである。

これら従来モデルは、依然としてリモートコントロールのモデルが主流だったが、汎用性の向上とともに作業内容も複雑化して、有人モデルが次々と開発し始められた。

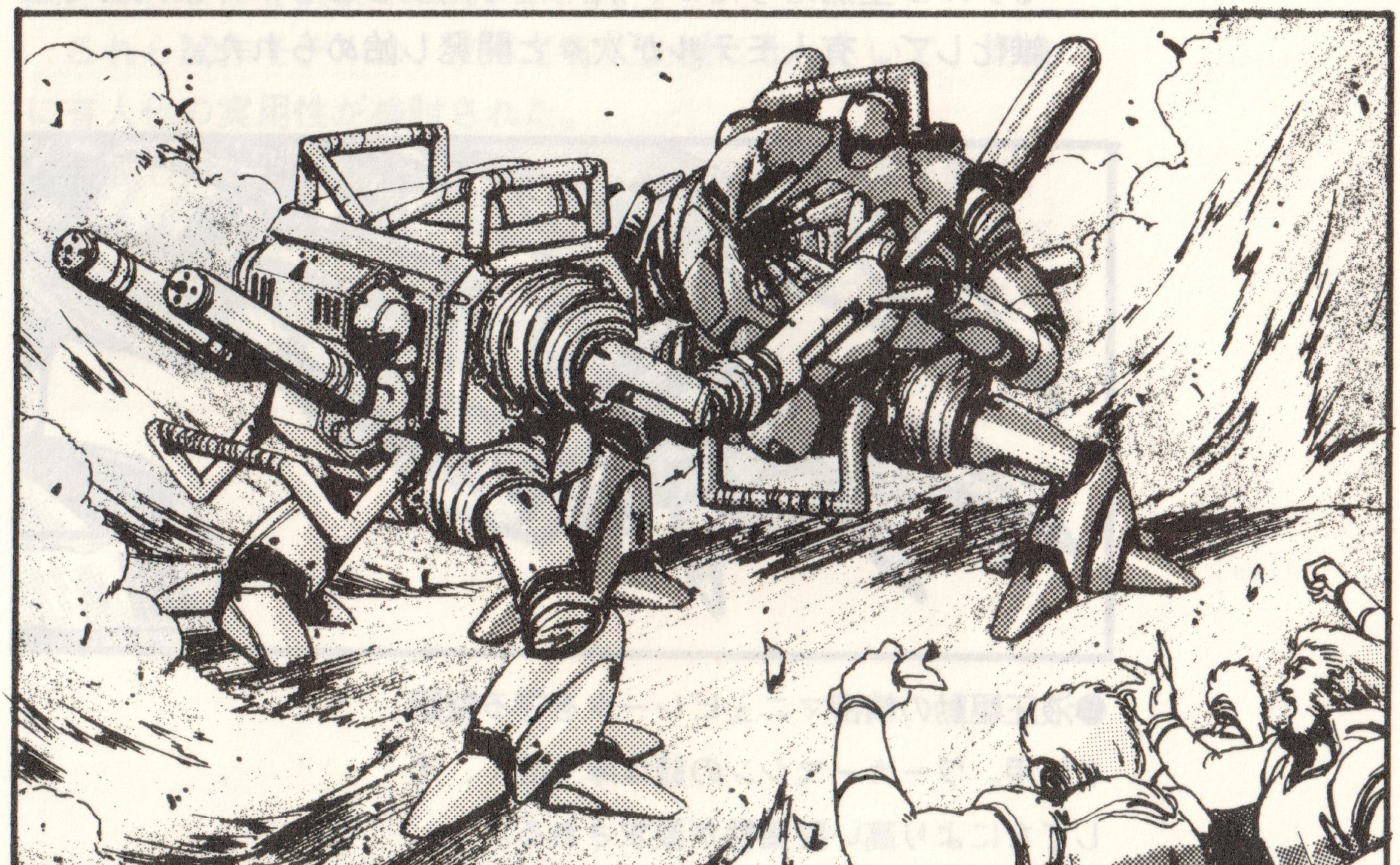


●液圧駆動の精密マニュピレータを守る堅固な装甲。ワーカーマシンの鎧は厚く固く、そしてなにより高い整備性が要求される。

“ロボクラッシュ” の原型は、惑星ゴ・ラレイの炭坑地域で始まった。

ゴ・ラレイは年間を通じて、勺熱と熱砂の惑星で、人々は厳しい環境と闘っていた。

炭坑地域では、すべての採掘作業を、有人ワーカーマシンにたよっていた。ワーカーマシンの総合作業能力は、疲労度の高い作業を最小限の労働力でまかなえるからだ。そして、従来の遠隔操作によるリモートセンシングや、自動制御を許さない厳しい超高温の世界では、特殊な操作ハウジングを特設したワーカーマシンが使用された。これは、ワーカーマシンの有人化が進む3年も前の話である。



●ロボットバトルの初期のころの様子。この時代には、もう戦闘仕様のカスタムマシンが登場している。まだ、作業機械のイメージは残っている。

ワーカーマシンはあくまで作業用の道具であったが、機械としての魅力や可能性の高さを感じた労働者も少なくなかった。厳しい労働環境で高い報酬を得ていた彼らは、手にした報酬を使う場所が少ないことから、個人で高価なワーカーマシンを購入する者もいた。購入できるワーカーマシンはエンジン出力、発電能力などにパワー制限があったが、それは逆に、個人ユーザーの間にカスタムビルダーを多く生む結果になった。

カスタマイズされたワーカーマシン同士の格闘自体は、起こるべくして起こったと言ってもいいだろう。

自分たちの手でぎりぎりまで性能を引き出したワーカーマシンは他の同じようなマシンに比べてどのくらい強いのか？こんな疑問がわいたのも当然で、人間と良く似た腕を持つマシンの格闘、というより“力比べ”がおこなわれた。これがそもそもロボットバトルの始まりである。この現象はこの後、多くの辺境惑星で起こる事になる。

各惑星で有人ロボットによる格闘がおこなわれるようになると、格闘自体よりもギャンブルの対象として考えられるようになっていた。それになんの安全基準のないワーカーマシンの格闘では怪我人が続出して、死人まで出る始末だった。

元々法規制の及ばぬ所でおこなわれていたロボットバトルに、政府が何等かの秩序をもたらすことは不可能であった。ロボットバトル自体はますます過激になり、改造競走はとどまる所を知らない。装備は過激になり、ルール無用の死闘が繰り広げられていた。

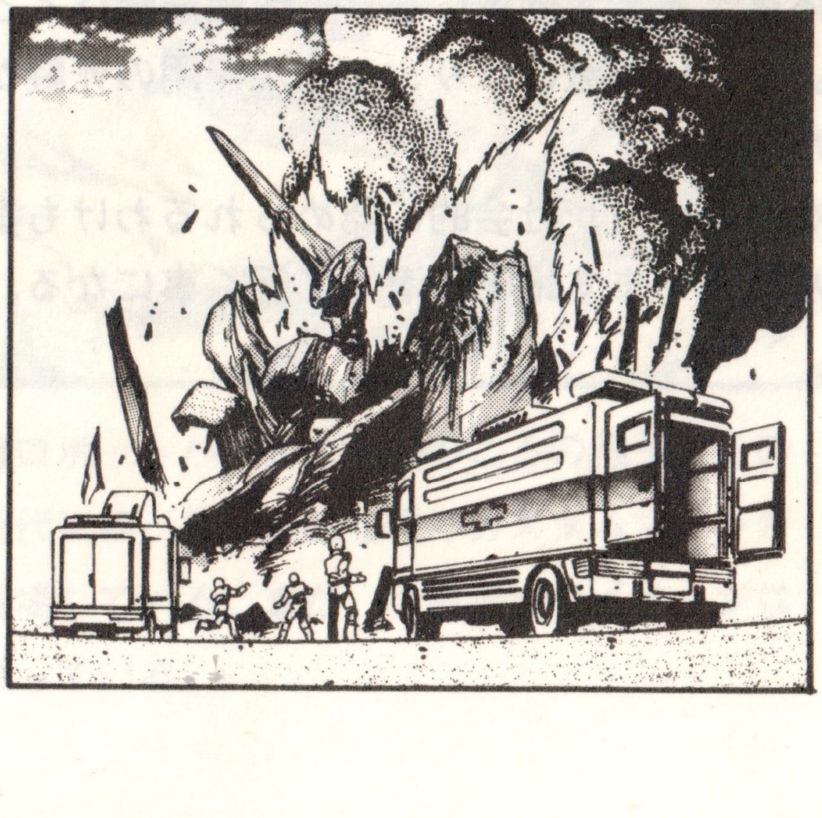
もちろん、こんな殺し合いが社会的に認められるわけもなく、ロボットバトルはますます地下へ潜って行く事になる。

統轄組織“CORD”

驚くべき広がりを見せるロボットバトルに、地球政府はなんらかの対応をしなければならなくなった。死亡事件が相次いで、明らかに武器と思える装備をしたワーカーマシンが大量に生み出されることの危機感もあって、一時はワーカーマシン規制法も考えられたが、人々の反感を買うことを恐れ世には出なかった。政府関係者はロボットバトルを、近年、目だった動きのない反政府活動を抑えるために、逆に利用することが計画された。

軍部はこの計画には隠れみのが必要だとして、不完全で危険きわまりないルールでおこなわれていた当時のロボットバトルに統一ルールを与えて、開かれたショーとしてのロボットバトルをおこなうことをメーカーサイドに提案した。これはワーカーマシンを造っているメーカーにとってもいい話だった。なにしろ、この機会に民間にも広くワーカーマシンを販売できる可能性があるからだ。社会に認められた１種のスポーツとしてのロボットバトルを広められれば、さらに利益を得ることが出来る。当然、この計画は、民間に真実を明されないまま実行されることとなった。

レギュレーションを作成し、ワーカーマシンによるすべての競技を安全に、しかも興行として成功させること。これを目的として“ＣＯＲＤ（Cosmic Organization of Robot Duellers)”が発足した。



●破壊され災上するワーカーマシン。ＣＯＲＤは、安全に大会を運営することを第一に、あらゆるアクシデントに対応できる体制を持っている。

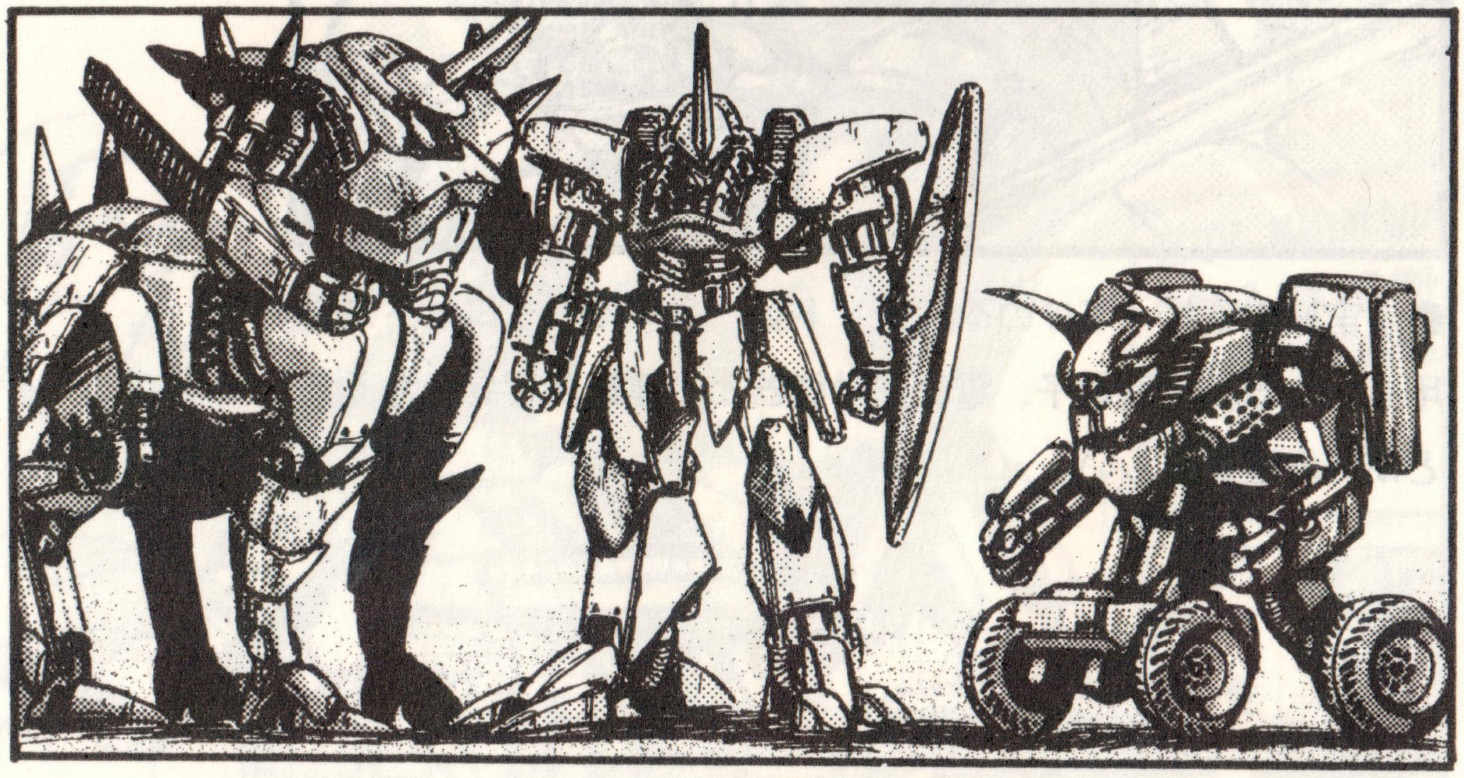
2．ロボクラッシュ

▌レギュレーション（競技規約）

★ワーカーマシン

　ロボクラッシュで使用されるワーカーマシンは、厳重な改造制限のため、ノーマルのままの使用はできなくなっている。レギュレーションが決められた当初は、ロボクラッシュ専用のモデルはどのメーカーももちろん発売していない。したがって、パイロットたちは、改造を施すわけだ。もともと無制限の改造でおこなわれていたロボットバトルなので、CORDのレギュレーションに基づかない改造がおこなわれるのを防止する意味で、原則としてノーマルのエンジンとコンピュータの使用を禁止した。エンジンはCORDが認定したノーマルエンジンより数段パワーのあるエンジン。コンピュータも格闘用のプログラムを搭載したものを、それぞれ指定した。そしてこれらの部分はパイロットは自由に手を触れてはいけない規則になった。

　これらの条件から、ロボクラッシュで使用されるワーカーマシンは、ボディ、エンジン、コンピュータを基本構成とし、必要に応じた武器を装備する。



★パイロット

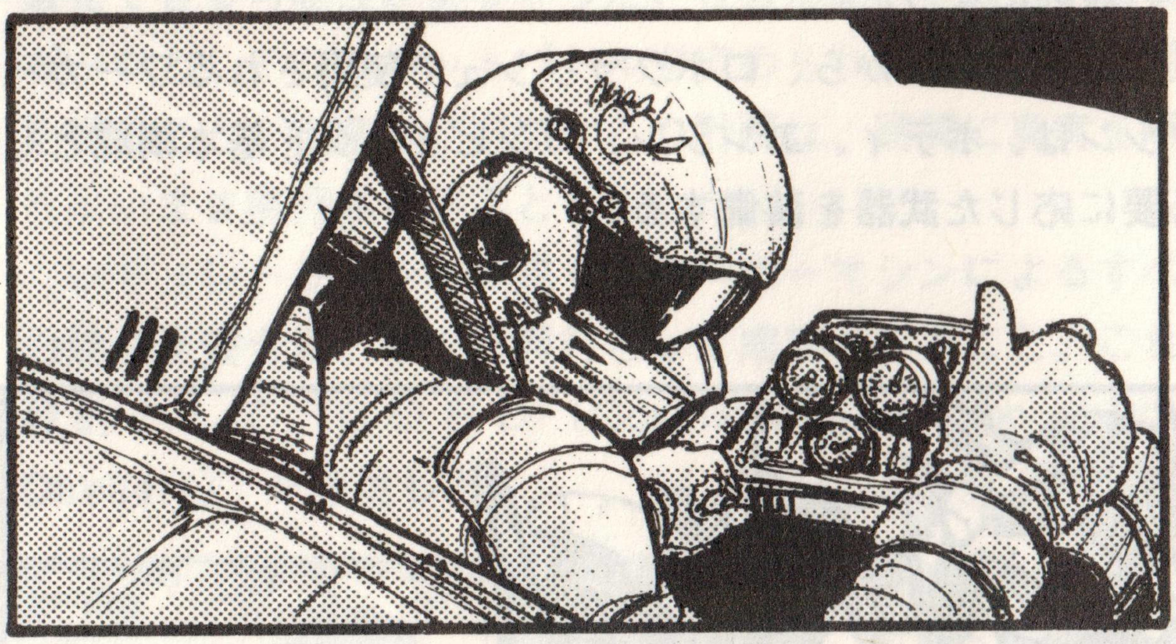
参加パイロットは、各自ワーカーマシンを準備し、検査に通れば自由に参加できる。競技は実戦経験、実力などを考慮して、安全性を重視し３段階にクラス分けしておこなわれる。

初心者は、ノービスといわれるクラスから競技に参加して、実力を付けてから上のクラス、Ｂ級、Ａ級に昇格していく。

各クラスによって、自分のワーカーマシンを購入する際の購入限度額が決っている。ワーカーマシンを購入する場合はこの限度額を越えられないことになっている。

パイロットの服装や安全基準などは特に決っていない。これは、ワーカーマシンの操作ハウジングは、高い安全性が確保されているためだ。

ごく一般的には、対炎性の素材を使った服とヘルメットを着用しているようだ。



●宇宙航空軍払い下げのヘルメットは、多くのパイロットが愛用している。各種電子、電気光学機器との連動が容易であることがその理由らしい。

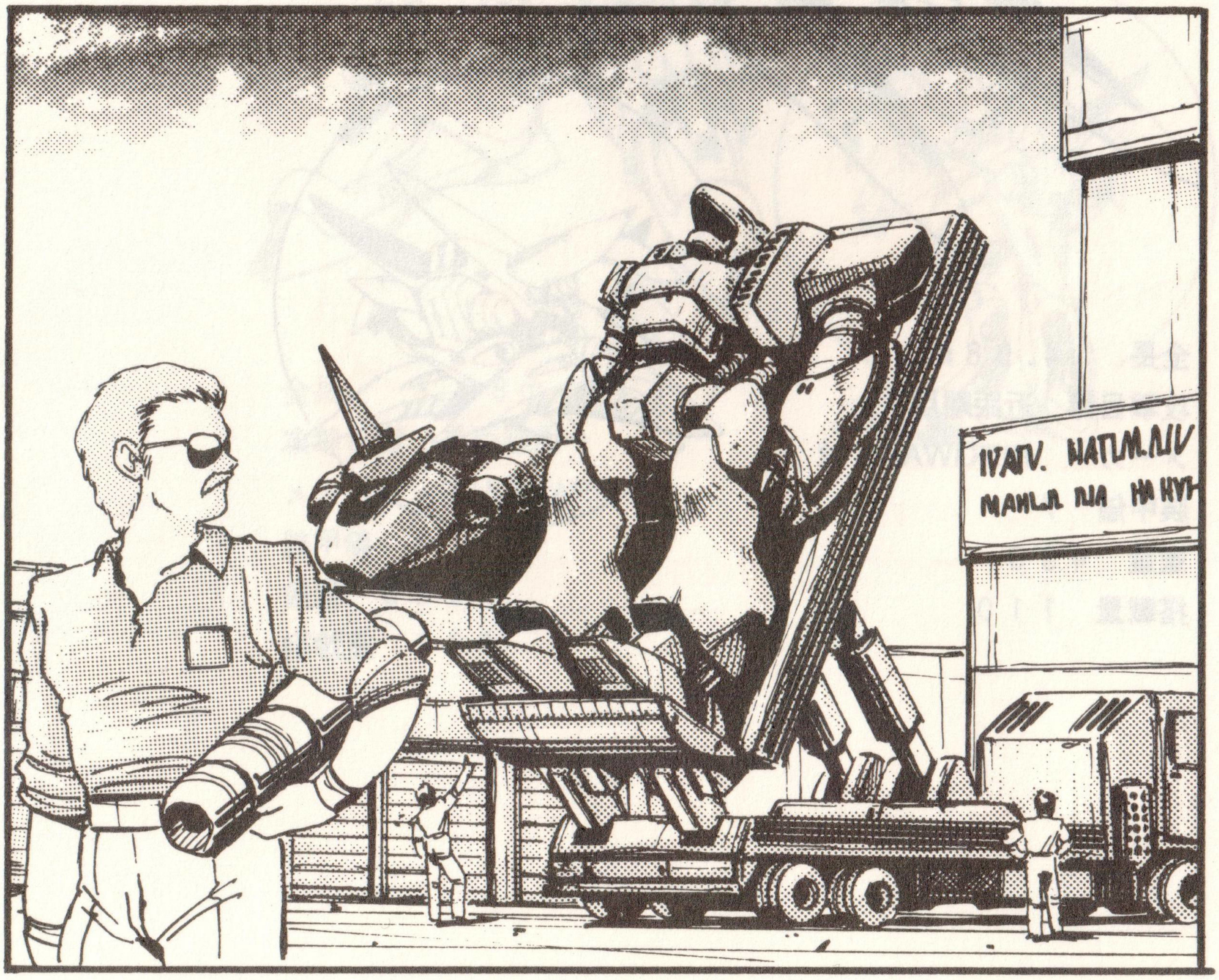
ワーカーマシンコンストラクト

ロボクラッシュ用のワーカーマシンを作るには、バランスを一番に考えるといい結果がえられる。重量や搭載量、燃料の容量、それらに深く関わってくる機動性の関係を理解すればバランスのよいマシンが出来上がるだろう。

★ボディ

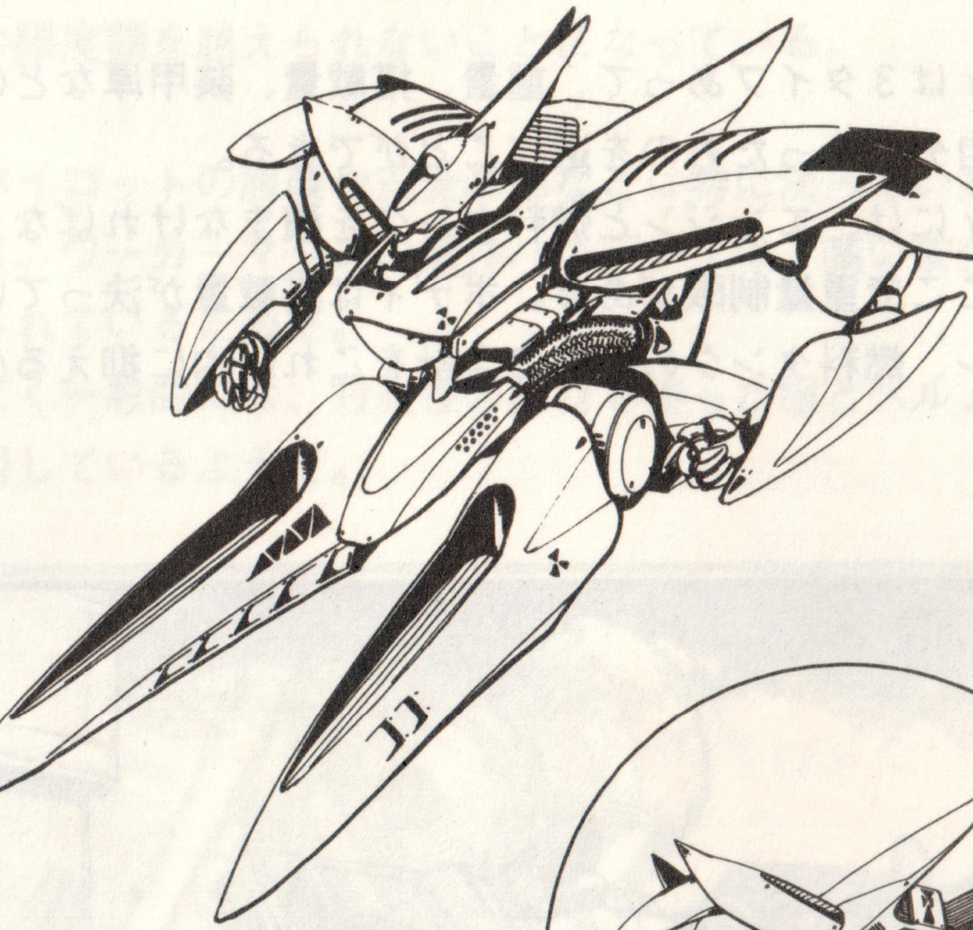
ボディは3タイプあって、重量、搭載量、装甲厚などの条件から自分に合ったものを選ぶことができる。

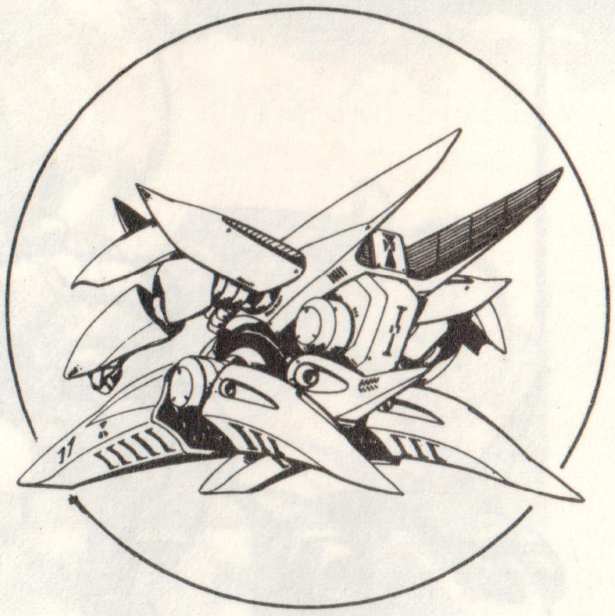
ボディには、エンジンと燃料タンクを積まなければならないが、ここで重量制限がある。ボディは搭載量が決っていて、エンジン、燃料タンクの重量の合計をこれ以内に抑える必要がある。



■スプライト型

最も起源が古い型のワーカーマシンで、そのために熟成されたシステムを持っている信頼感の高い機体だ。開発費が低いため価格は低く抑えられ、機動性も総じて高い。移動方式としては、４輪以上の駆動輪タイプとホヴァー移動タイプの２種類がある。ホヴァータイプは特に機動性が高い。

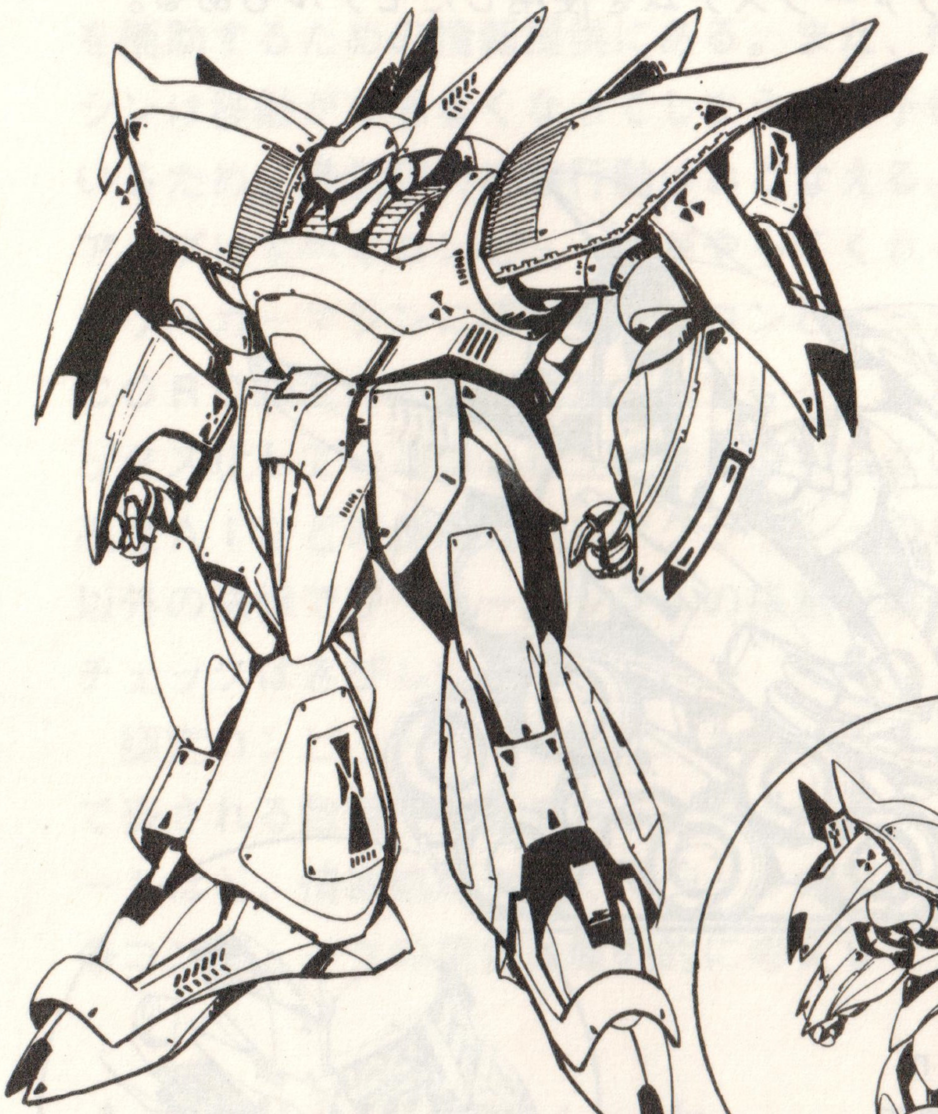


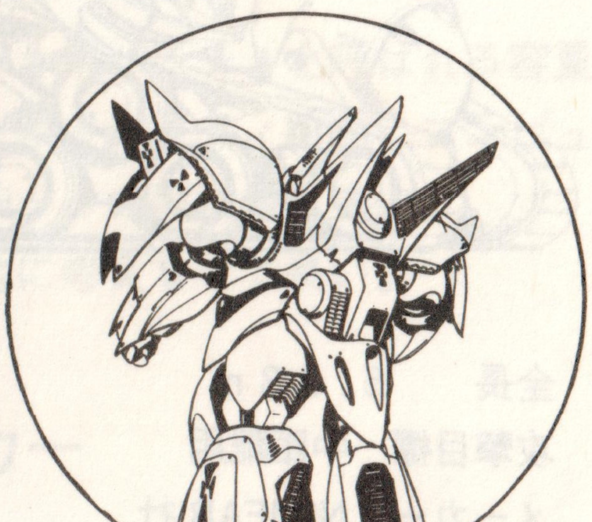


全長　　４．９８ｍ
攻撃目標　近距離用
メーカー　RINGWARD 社
装甲値　７
重量　４９０
搭載量　１１０

■ナイト型

もともと兵器であるナイト型は、3タイプの中でも最も汎用性が高く、改造の自由度は高い。戦闘方法も、2足の歩行足を生かした多彩な攻撃をおこなうことができる。

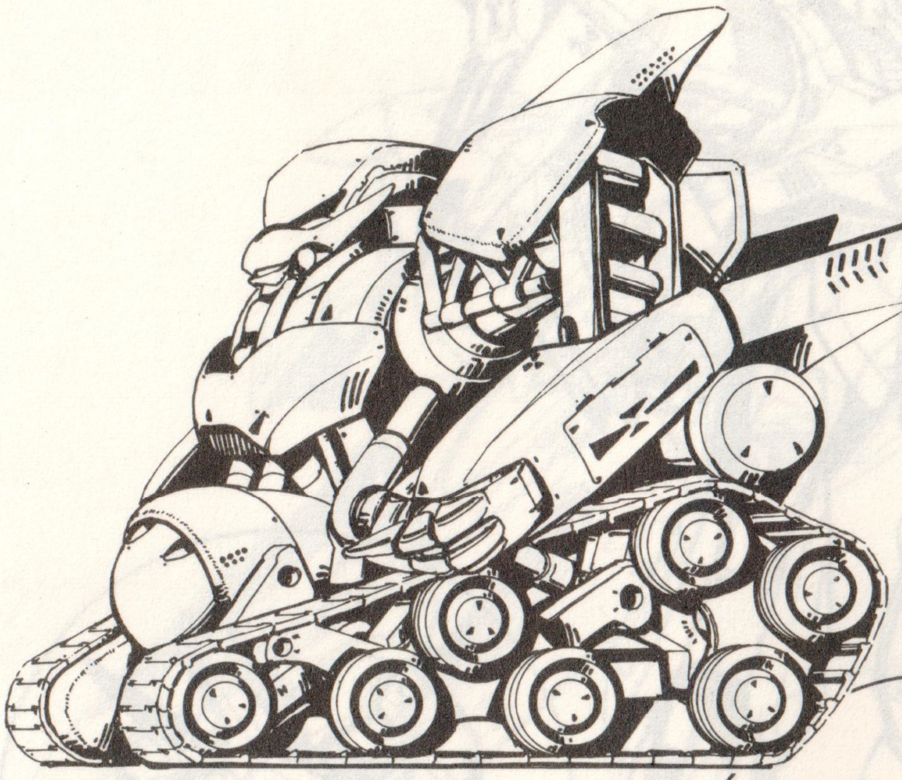


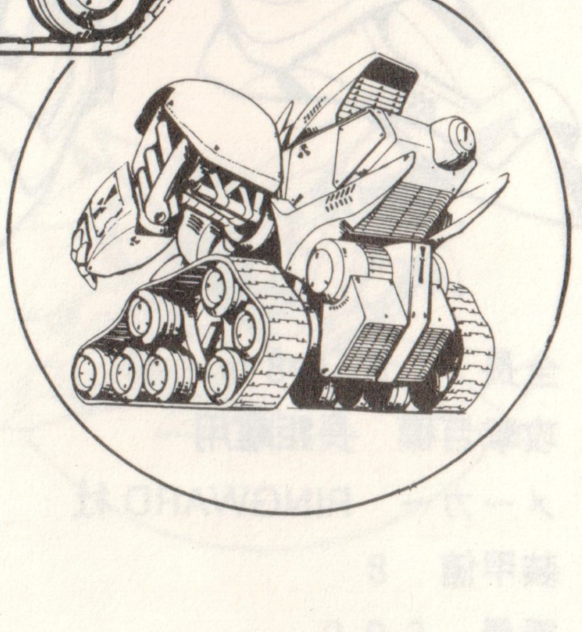


全長　6.98m
攻撃目標　長距離用
メーカー　RINGWARD 社
装甲値　8
重量　690
搭載量　120

■ケンタウロス型

このタイプのほとんどが、キャタピラ移動のため、敏捷性は犠牲になっているが、移動地形を選ばない機動性が魅力だ。また、このタイプには、キャタピラの代りに４足の歩行足を装着して運動性を向上させたタイプもある。また、スプライトと同様に、ホヴァーシステムを使用したモデルもある。





全長　　５.２３m
攻撃目標　中距離用
メーカー　NIMFAR 社
装甲値　６
重量　８００
搭載量　１２０

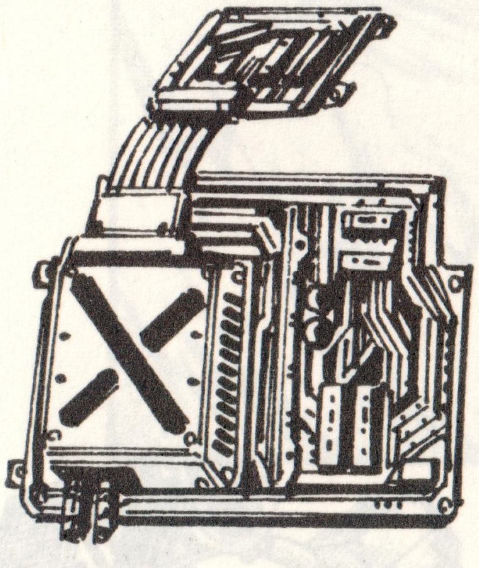
★コンピュータ

元来、ワーカーマシンのコントロールは、大変複雑で、とても人間一人が操れるものではない。コンピュータの仕事は、各種センサーのコントロールやそれに連動した基本制御（たとえば“立つ”や“歩く”など基本的な動きの制御)、操縦を補助するための情報提供にある。また、燃料切れの際、マシンは移動ができなくなってしまうが、予備燃料を搭載しているため、最低限の攻撃行動はおこなえる。この時のバックアップはすべてコンピュータがやってくれる。

ワーカーマシンに搭載されるコンピュータには、もちろんＣＯＲＤ認定のものが用意されている。これは、ブラックボックス化しているコンピュータを使わせないためだ。特に超高度ＡＩなどの使用は、ロボクラッシュのレギュレーション以外の法律でワーカーマシンへの搭載が禁止されているためチェックはきびしい。

認定コンピュータの性能は、キャパシティと呼ばれる容量で表される数値で判断できる。キャパシティの高いコンピュータほど、情報処理が速く、データの蓄積量も多い。

◆コンピュータの重量は原則的に考えなくて良い。



★コンピュータメーカー

コンピュータの供給メーカーは、LOCSMITH 社、SD／MARS社、SD／VENUS 社、ALADDIN 社の 4 社で、性能の違いが価格帯の違いではっきりしている。ビギナーパイロットは LOCSMITH 社のものか、SD／MARS 社の低価格のものを使用するしかないようだ。

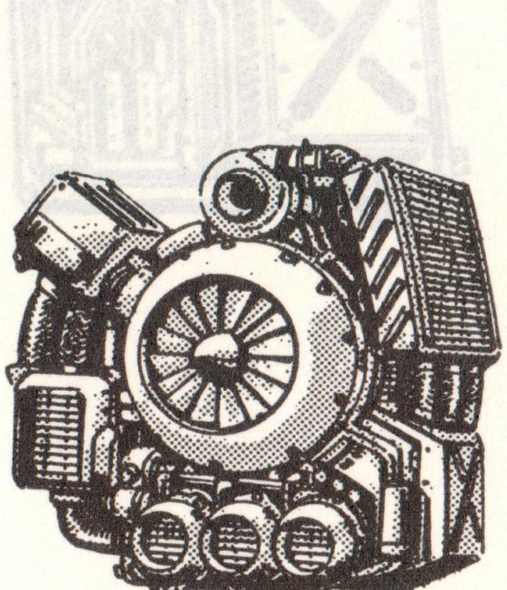
★エンジン

ロボクラッシュで使われるワーカーマシンはすべて同じ規格のエンジンを使用する。自由な改造は禁止されていて、指定以外のエンジンの搭載はできない。ＣＯＲＤ認定のエンジンはすべてガスタービンエンジンで、燃料は水素混合ガスを使用する。エンジン自体の冷却方式は、超伝導コイルによる電気冷却方式を取っていて、余剰熱はほとんどない。エンジンには電力供給用のジェネレータコイルやレギュレーターなどのシステムももちろん含まれる。

エンジンの性能は、パワー係数、重量、燃費の３つの点から判断できる。パワー係数は、トルク、馬力、発電量などの数値を総合したもので、ほかの認定エンジンと比べる目安になる。

燃料の水素混合ガスを入れる燃料タンクも、ＣＯＲＤ認定のものが用意されている。すべてのボディー共通の設計で、どんなモデルにも搭載可能だ。

ワーカーマシンは本来、使用条件に合った形式のエンジンをエンジンメーカーに発注して、ワーカーマシンを仕上げていく。ロボクラッシュで使われるガスタービンエンジンは、小型ながら出力が高く、扱いやすいものだが、改造の自由度は低くて、逆にへたな改造は危険でもある。このためＣＯＲＤは、ロボクラッシュで使用するエンジンを年毎に認定して、最初からある程度のパワーアップを計ったエンジンをパイロットたちに提供している。また、このエンジンの改造は自由にはできない。しかし、認められたパーツの交換や、そのグレードアップは認められる。



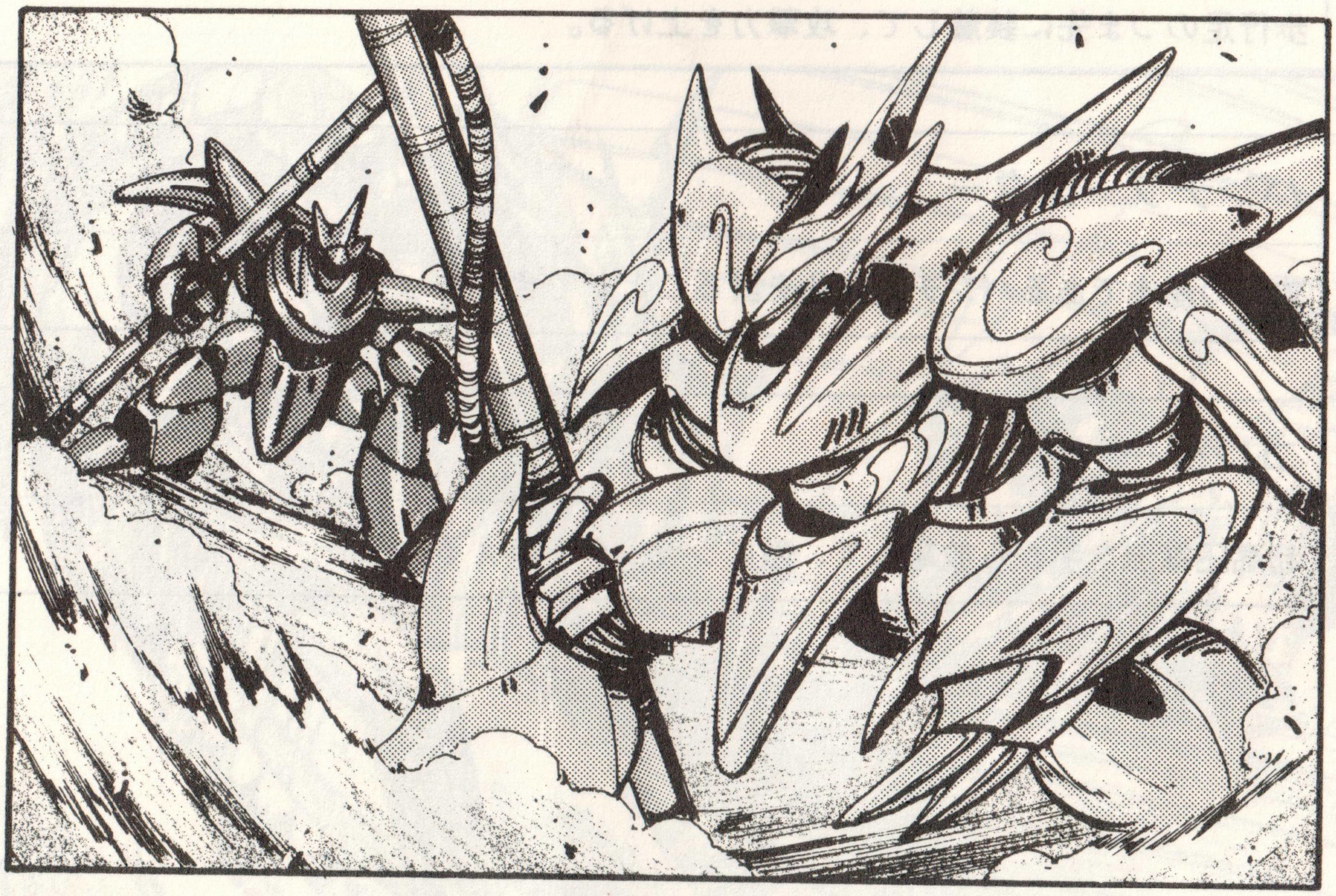
★エンジンメーカー

ロボクラッシュ向けのエンジンを供給しているのは、MERRIC 社、ALPHA 社、LUNAR MOTOR 社の３社。これらのメーカー間の性能格差はほとんどなく、機体との相性や、好みに合わせてチョイスするといいだろう。

CORD認定武器

ロボクラッシュでは、マシン自体の武装を認めている。これは、マシン自体のポテンシャルを高めて、格闘方法にも幅を持たせて、競技の内容を充実させる意味を持っている。さらに、エキサイティングな試合展開は観客を喜ばせることにもつながる。

武器は、その使用範囲から、距離によって分けられている。これは近距離、中距離、長距離、遠距離の4種類で、様々な種類が用意されている。



●近距離武器

　近距離武器は直接の格闘状態になった場合に使用される。解りやすく言えば、マシンのパンチやキックの効果を増大させるための装着パーツだ。

　これらの武器は比較的に安価で、参加したてのノービスパイロットにも無理なく購入できる手軽さがある。

トウスパイク
歩行足では“蹴る”動作が可能だが、キック攻撃の強化武器がこのトウスパイクだ。歩行足のつま先に装着して、攻撃力を上げる。

パンチブースター
攻撃の基本であるパンチの強化を計ることができる。

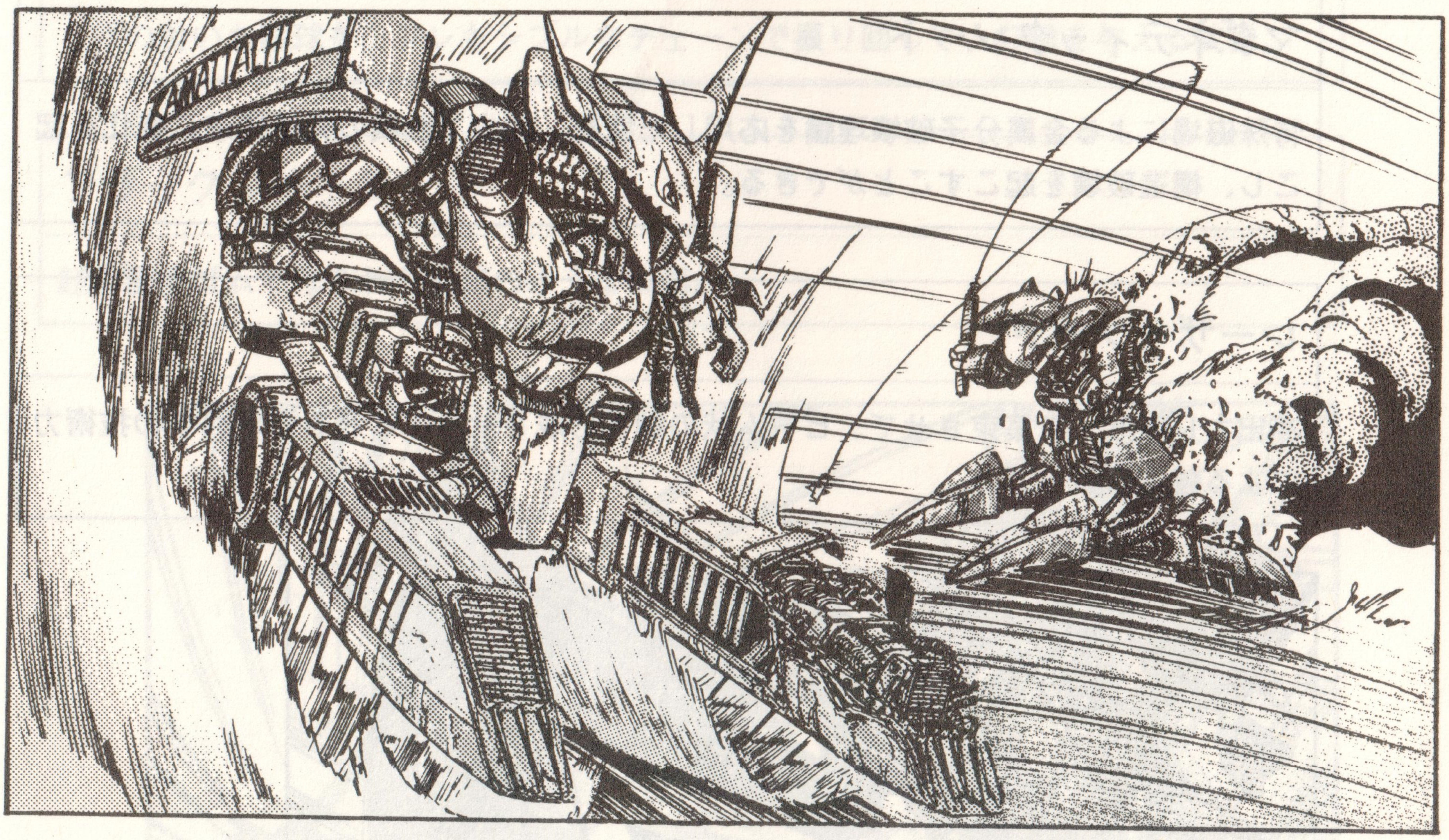
コレダー
超高圧電流を手から放電して、敵にショックを与える。

スモールソード

突くことだけを目的とした短剣。

ブレードアーム

その名のとおり、するどい刃を外腕部に装着する。パンチとの合せ技なども立ち回りしだいでは可能だ。



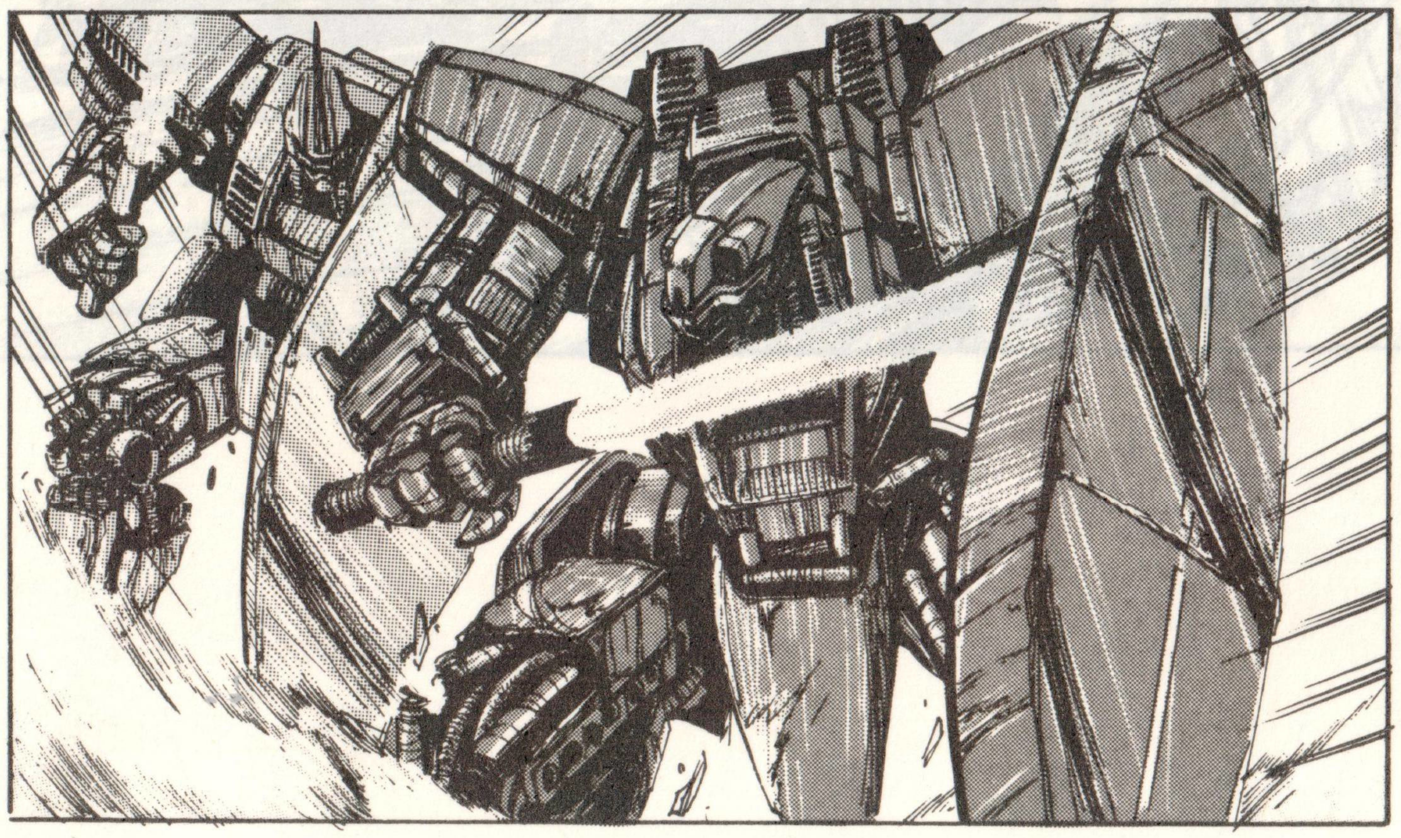
●中距離武器

中距離武器は、本来の意味での武器を指している。内容を見ても分かるとおり、剣やハンマーなどの武器がそろっている。これらの武器を持って、互いに距離を取って、間合いを計る姿は、ロボットとは言え、古代の剣術者の死斗を思わせる。

ショートソード
威力はあまり期待できない剣。低価格で購入できるのが魅力。

マグネティックソード
特殊磁場による金属分子破壊理論を応用した武器。磁力で金属の分子構造に変化を起こし、構造破壊を起こすことができる。

レーザーソード
高出力レーザーを集束させて、ビーム状の剣を形成させる。これも辺境科学の技術力による強力な武器だ。

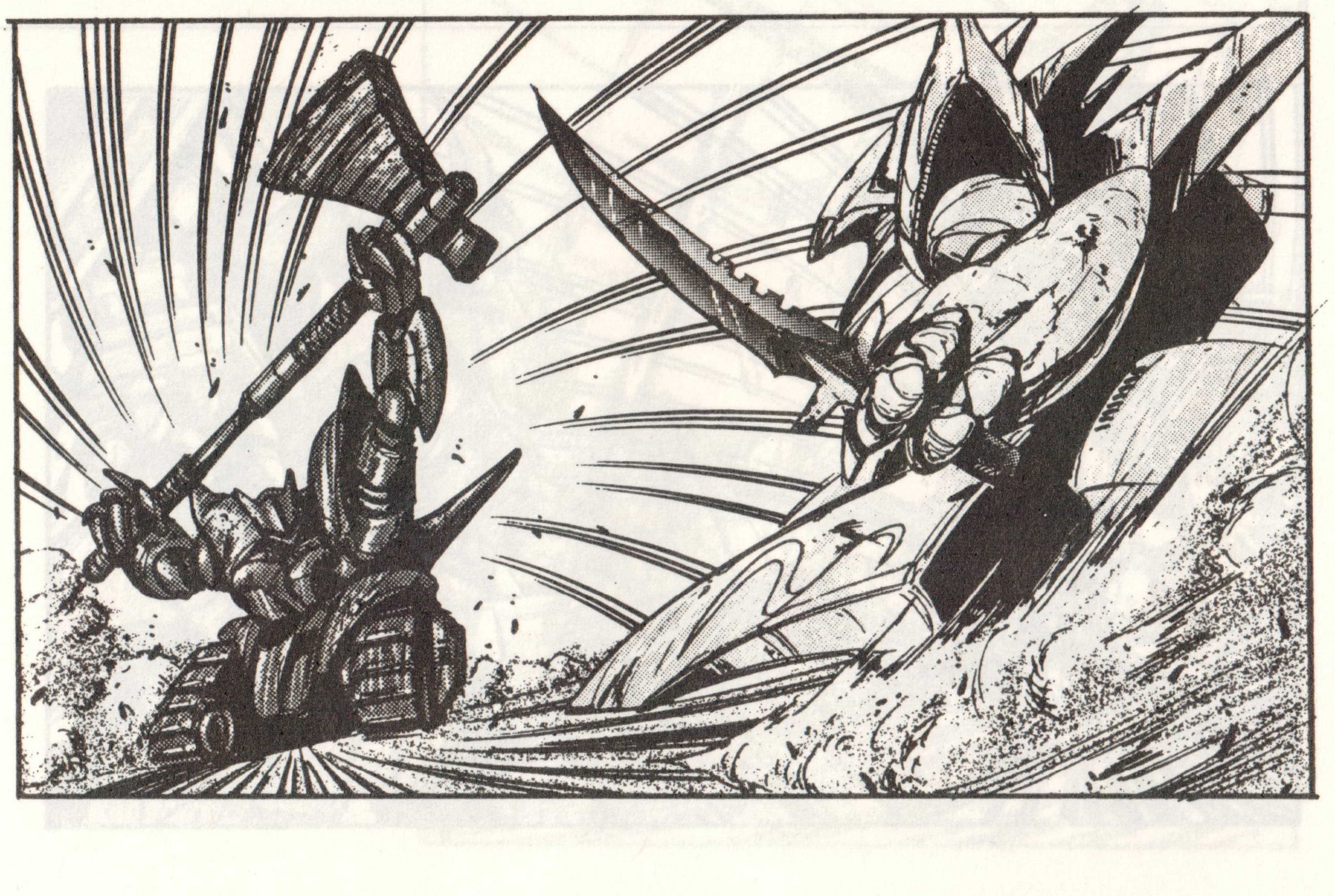


バトルアクス
単純な構造の割りに破壊力はある両刃の斧。

ウォーハンマー
厚い装甲を叩き潰す巨大なハンマー。

モーニングスター
とげの付いた鉄球を、フレキシブルなチェーンで振り回して、打撃を与える武器。

ブラックジャック
超高密度ゴムで作られた棍棒のような武器。



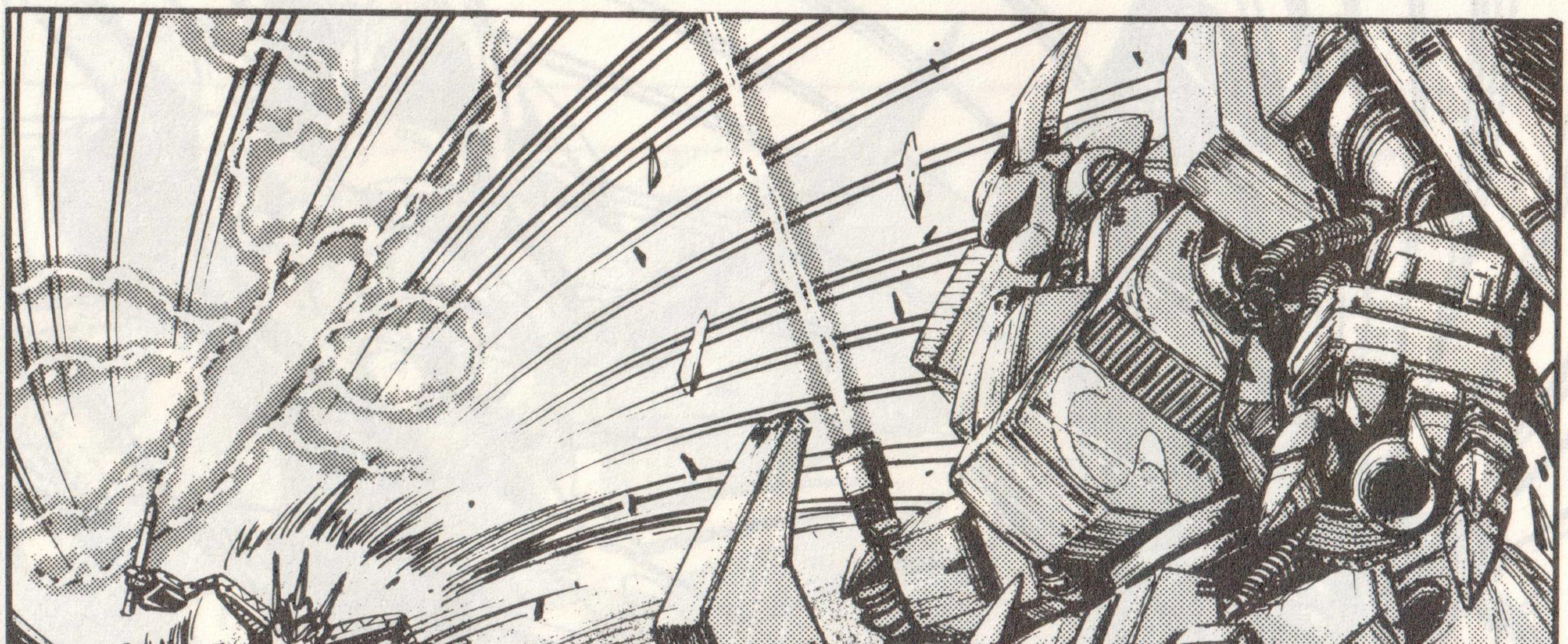
●長距離武器

中距離武器より全長が長めの武器で、格闘戦の距離に入る前に攻撃をおこなえ、敵は容易に近づくことができない。攻撃方法に幅を持たせたいパイロットは必ず装備したい武器だ。

ライトニングウィップ
鋼線の何本かを１本にまとめて、それに高圧電流をかけて電磁波を発生させる、いわゆる電磁ムチ。

ジャベリン
特殊セラミック製の槍。

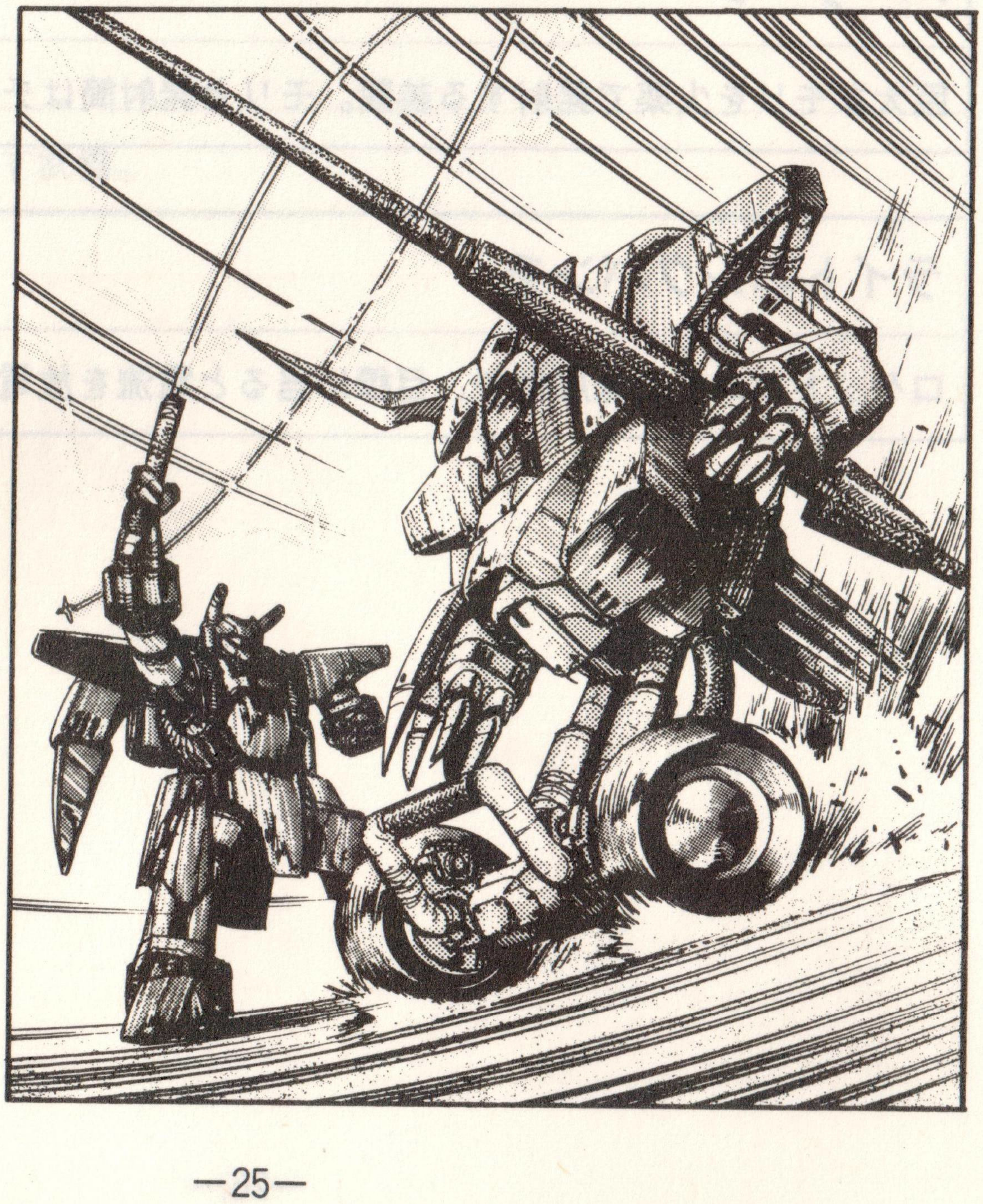
ロングソード
ロングソードは最も ベーシックな武器だが、その形はバリエーションにとんでいてる。ここでは総称してロングソードとする。



ロングランス
ジャベリンをさらに長くした槍。敵の装甲を貫き、致命傷をあたえることはできないが、確実なダメージを期待できる。

ハルバード
柄の部分が長くなったバトルアクス。柄が長いだけ破壊力は相当なものだ。

ロケットパンチ
ロボットアームを敵目がけて飛ばす武器。飛ばすアーム部分は、マシン本体のものではなく、専用のパンチングアームを使う。



●遠距離武器

遠距離武器は、致命的なダメージこそ与えることはできないものの、攻撃距離の長さから、敵の動きに制限を与えて、先制攻撃を仕掛ける事ができる。本格的な戦術を求めるパイロットには必要な武器である。

クロスボウ

フルオートマチックの弓。

シュリケンランチャー

古代ニッポンのスパイ“ニンジャ”が使用したニンジャスターを連射できる装置。

ハープーン

巨大なモリを火薬で発射する装置。モリと発射筒はチェーンでつながっている。

ライトニングパンチ

ロケットパンチの発展型で、目標に当ると電流を放電する。

●禁止武器

禁止武器とは、辺境惑星で今もおこなわれている非合法ロボクラッシュで使われている武器で、通常武器よりかなり高いダメージをあたえることができる。パイロットや観客に対する安全面の確保からＣＯＲＤでは認定されず、認定武器以外の武器はすべて禁止武器とされる。

ダイナマイトパンチ
アーム部分に火薬が仕掛けてあって、目標に当ると爆発する。

ソニックブーム
衝撃波を敵にあたえる武器。

リングフォトン
出力の高いエネルギー弾を打出す武器。

フリーズフレーム
瞬間冷凍弾

レールガン
磁性体をリニアモーターで打出す武器。

ファイヤーボール
火の玉を発射する装置。

ハンドブラスター
銃といったおもちちのエネルギー武器。

グレネード
軍隊で使われる手留弾を大型化した武器。

●特殊オプション

マシン本体のポテンシャルを上げるためのパワーアップパーツとも言えるのが、この特殊オプションだ。

ターボブースター
エンジンパワーアップパーツ。移動速度が速くなる。

Mg コーティング
Mg コーティング処理で関節駆動装置に磁性を持たせることで、反応速度をあげることができる。

シールド
防御用の盾。 近距離用の武器、スモールシールドより防御力が高い。

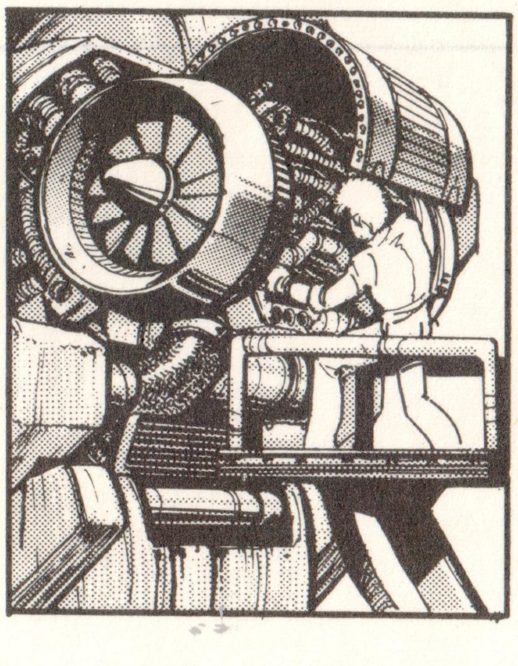
ターンパーツ
腰関節の駆動強化パーツ。 武器使用の際、狙いがつけやすくなる。

3．ワーカーマシン開発会社

DC社

　地球全体をまるで生物のように覆う、巨大コングロ“ヤサカ”の傘下企業として強大な開発力を誇ったＤＣ社は、金星向けの自動掘削装置を金星開発公社からの委託で製作した。金星は酸と匂熱の地獄で、人間がたとえ防護服に身を包んでも、外界で作業するには危険が多すぎることから、すべての作業を自動化した掘削装置を造る必要があった。不規則な地下活動から、常に同じ位置で作業が出来ないため、キャタピラと緊急浮上用のロケットを積み、何本ものマニュピレータの突き出たその姿は、ロボットというより、プラントに近いイメージがあった。しかし、実際に使われた技術は、それまで製作された産業用ロボットのそれの延長線上にあるものだった。

　自動掘削ロボットを製作した後のＤＣ社は、太陽系開発の波に乗り、数々のロボットを生み出していった。その形態は様々で、人間の存在すら拒否する極限の環境での使用を目的に造られたそれらのロボットは、目的を実行するためだけの装備と外観をしていてロボクラッシュで使用されているタイプのロボットとはかなりイメージがかけ離れている。だが、発達したサイバネティクスの技術は、人型により近い型のロボットを生み出す方向性を潜在的に持っていた。
その先鞭をつけたのは、軍用ナイトを開発することになるＤＣ社であった。



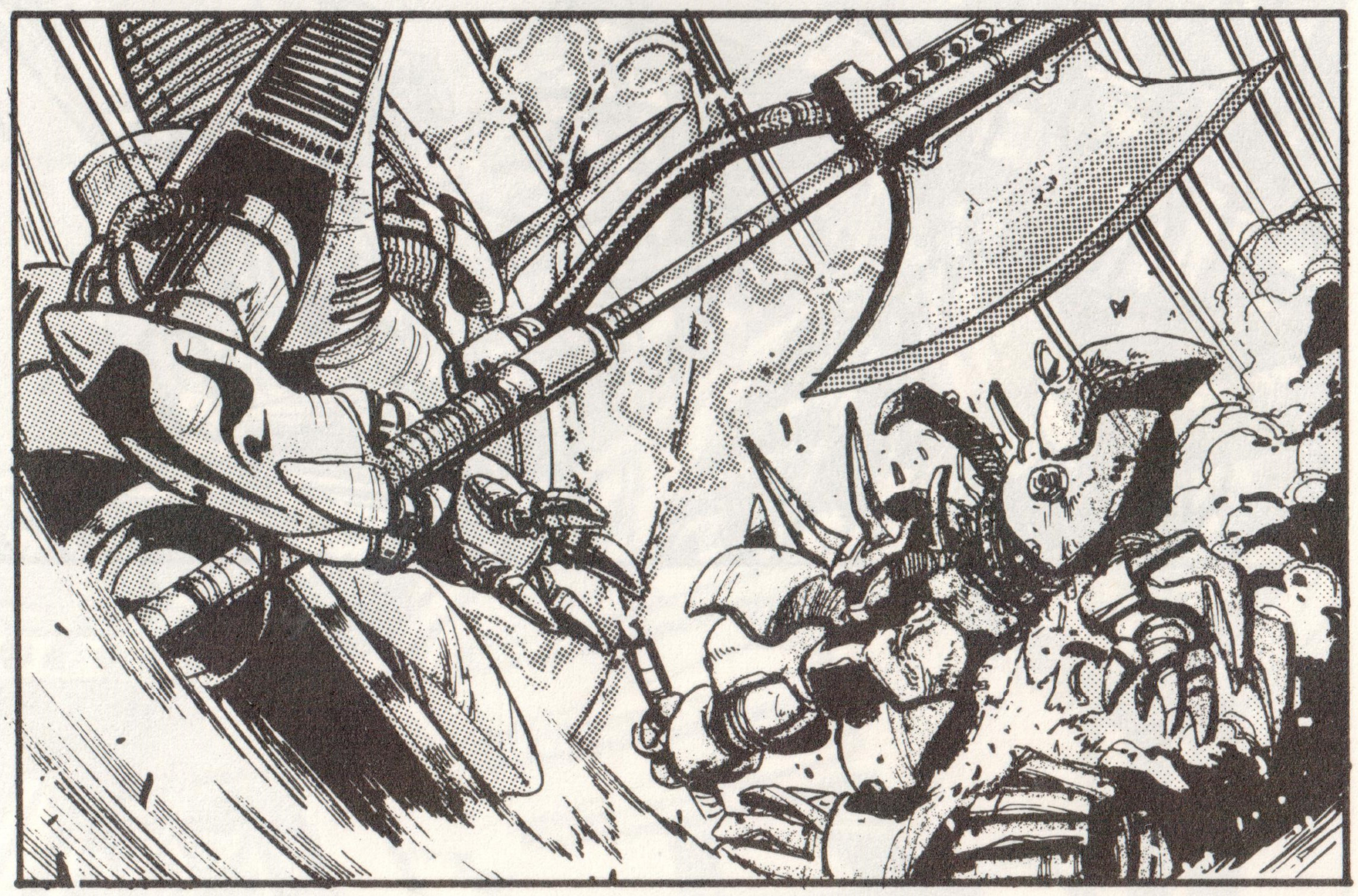
RINGWARD 社

21世紀は、アメリカの輸送機器メーカーの一つに過ぎなかった RINGWARD 社が、ロボットを造るようになるきっかけは、植民惑星時代に入って、労働力の乏しい惑星開発事業に参入するためだった。植民惑星時代の初期、すでにさかんに使われていたワーカーマシンは目的に合せた専用設計のマシンで、その汎用性は乏しかった。

RINGWARD 社は汎用性の１点に、ワーカーマシン開発の焦点を絞った最初のメーカーだった。ＤＣ社の軍用ナイト型の登場で、その方向はさらに進み、どんな作業にも対応できる構造を持ったマシンの開発を進めた。

駆動輪による移動形態は実用性、コストの点から捨てるわけには行かず、スプライト型の開発に力を注いだ。その結果、ＤＣ社につぐ第２位のメーカーに成長した。

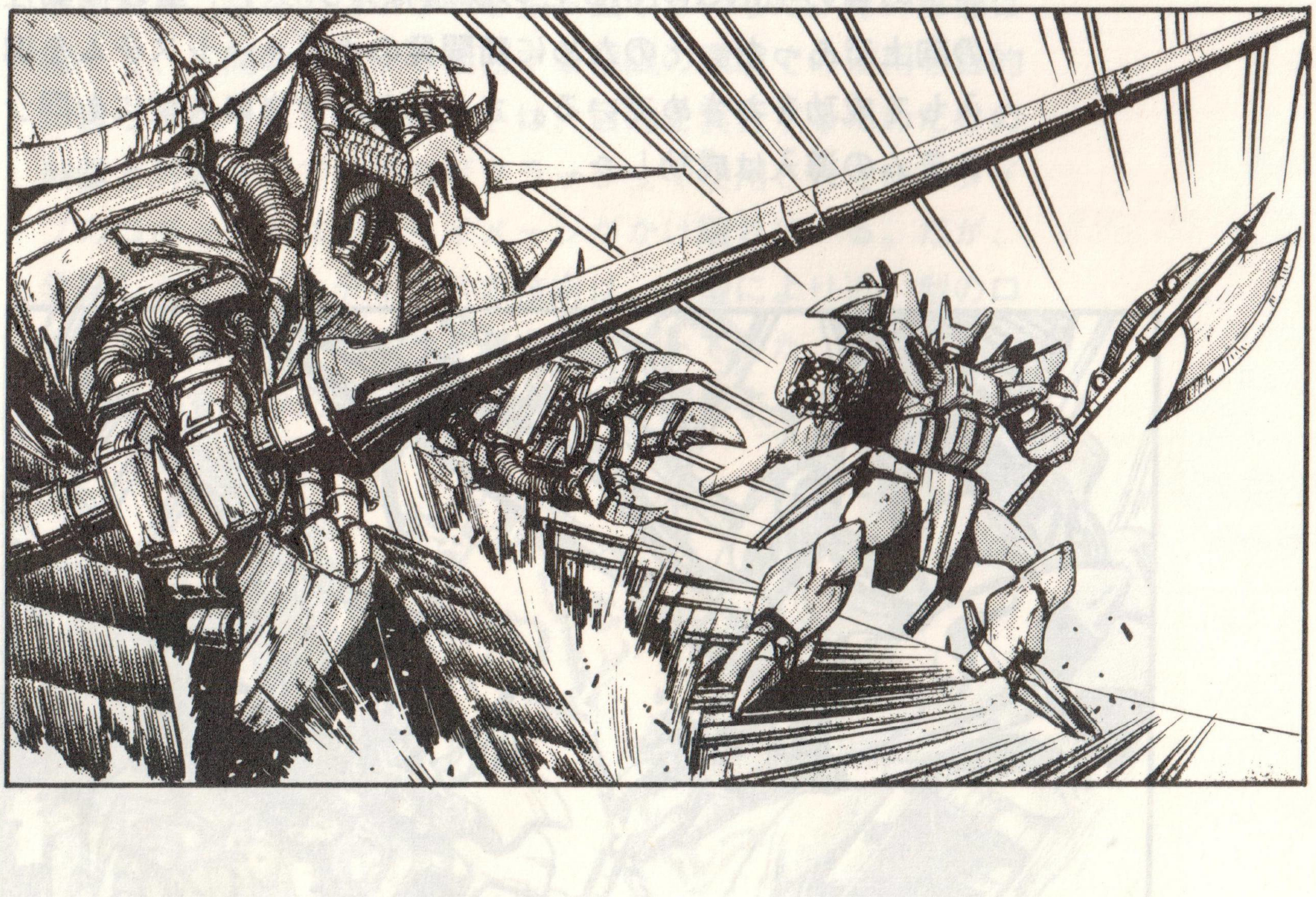
その後の RINGWARD 社の課題はスプライト型の機動性の向上であった。そのために新開発のホヴァーシステムを導入して成功をおさめている。さらにケンタウロス型にも同システムの導入は成功した。



NIMFAR 社

ＤＣ社と同じく、太陽系開発時代からのロボットメーカーで、ロボットの他にも、航空機、宇宙船などの機体メーカーとしても知られている。

NIMFAR 社の主力商品は、ケンタウロス型で、RINGWARD 社とほぼ同時期にホヴァーシステムの開発をおこなっている。初期のホヴァーによる移動システムは、稼働時間は短く、燃料を食ってしかたがなかったが、RINGWARD 社は省燃費化に成功したスプライトモデルを投入した。これに対し、NIMFAR 社は主力商品であるケンタウロス型にホヴァーシステムを導入したニューモデルを発表した。装備搭載量の多いケンタウロス型に高い機動性をプラスした機体は、多くのファンを勝取った。

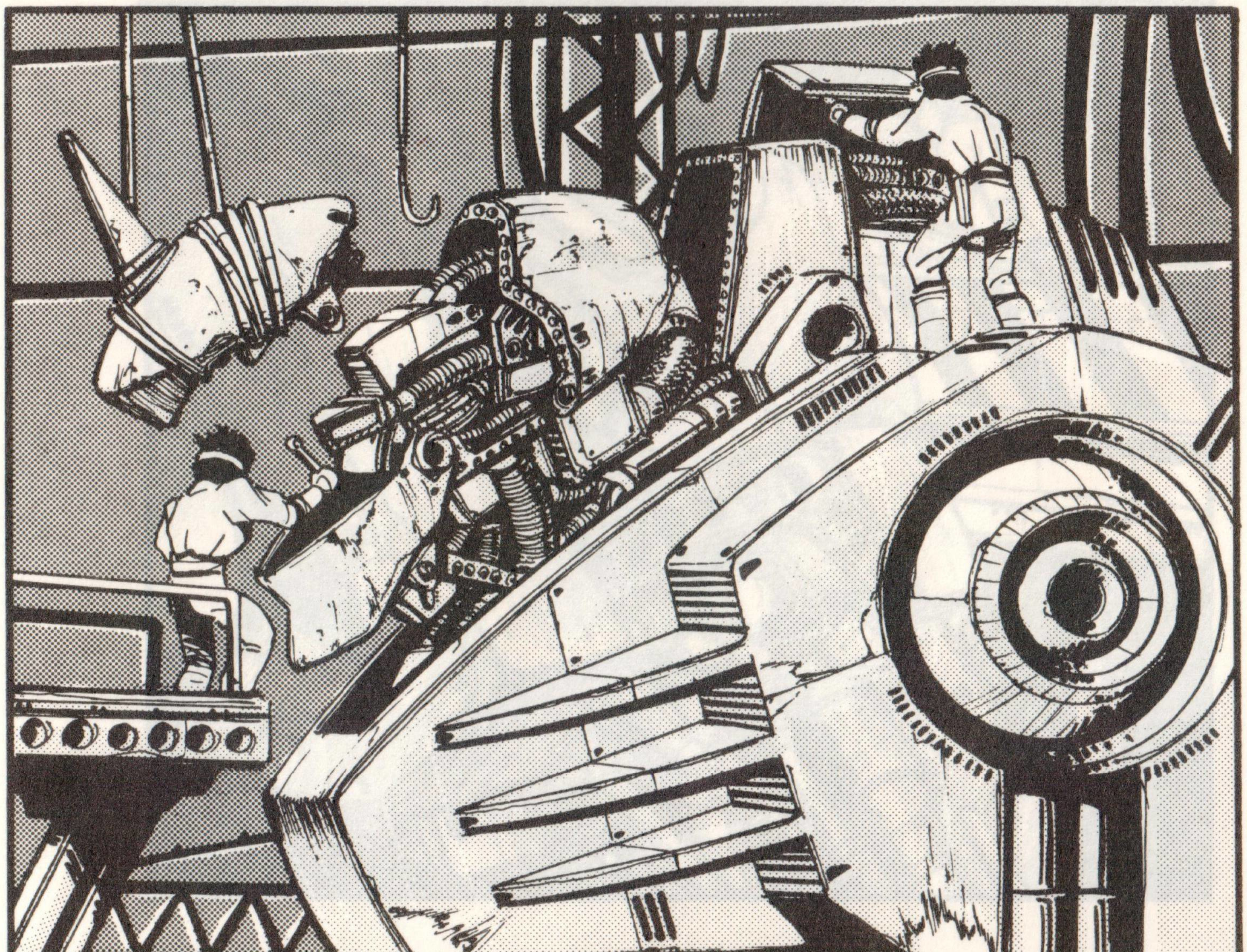


CAESAR 社

古くからある宇宙船の機体メーカー CAESAR 社は、その宇宙船開発の高い技術力を応用できる範囲でワーカーマシンを開発、製作している。おもにケンタウロス型の生産をおこない、完成度の高さには定評がある。だが、半面価格の高いことで高級なイメージがあるメーカーだ。

BROOKLYN 社

スプライト型の開発能力の高いこのメーカーは、もともと自動車を製造していた。まだスプライトが車輪駆動全盛の時代、大手メーカーからの発注で、車体周りの製造をおこなっていて、そこでワーカーマシン開発のノウハウを蓄積していき、新興メーカーとしては特筆すべき性能のワーカーマシンの開発、販売をおこなった。一部に熱狂的な指示を得るメーカーである。

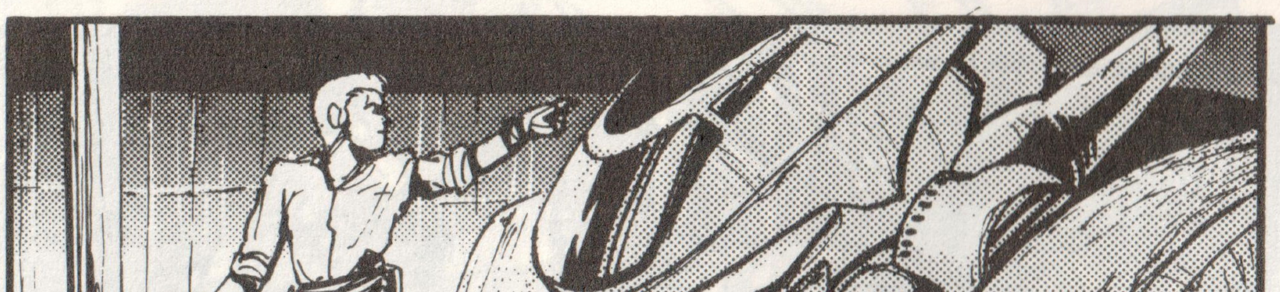


XYLOC 社

XYLOC 社のワーカーマシンは他の開発メーカーのものとは一線を画している。特筆すべきは関節構造で、通常の機械工学の技術ではなく、XYLOC グループ傘下の医療機器メーカーの技術である超硬筋肉組織を使用した疑似生体構造を持つ点だ。この構造をもったナイト型は、ＤＣ社のものとはまた違った高い運動性能を持ち、高い評価を得ている。

ESPANOL 社

このメーカーはワーカーマシンの専門メーカーではなく、各種産業ロボットの開発メーカーだ。ワーカーマシンのメーカーとしては新しいメーカーなので、発表されたワーカーマシンは少ないが、基本技術の高さから性能は保証されている。特にナイト型の開発に力を入れている。



【ご注意】

1）このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5）運用した結果については、４項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

原案：コンプティーク（角川書店）
制作：システムソフト
©　角川書店・黒田幸弘

商品に関する技術的なお問い合せは………
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9:00～12:00・13:00～17:00（祝祭日を除く）

1990年３月　初版発行

SystemSoft
株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
☎092-714-6236

Copyright 1988 SystemSoft Corp.

SystemSoft